

King Kong X

ROMAN GUBERN

Sobre los monos y las mujeres

El gorila (*Gorilla gorilla*) es un mono antropoide, de la familia de los póngidos, dotado de ancho tórax, brazos muy largos, piernas cortas, estatura mayor que el hombre, cráneo dolicocéfalo y cara proyectada hacia adelante, arcos ciliares y cuerpo cubierto de pelambre, que habita en las regiones occidentales del Africa ecuatorial. El gorila ha ejercido una persistente influencia sobre la fantasía popular por su aspecto semihumano y no es ocioso recordar aquí que *gorilla* significa en griego, precisamente, hombres velludos. La primera vez que el gorila fue protagonista absoluto de un film fue en *Congorilla* (1932), documental de largometraje rodado en Nairobi para la Fox por Martin Johnson y su esposa, Osa Leighty.

La mujer es la hembra de la especie humana *(Homo sapiens)*, el más evolucionado de los monos antropoides, de marcha erecta, mamas y caderas más desarrolladas que en el hombre, de escaso vello en el cuerpo pero abundancia pilosa sobre el cráneo, los sobacos y el pubis y caracterizada por un ciclo ontogénico y vivíparo de nueve meses. Habita en casi todas partes y fue protagonista absoluta de un film mucho antes que el gorila.

Articular relaciones fantásticas entre gorilas y mujeres ha sido una de las tareas más constantes de la imaginación popular y de las mitologías de todos los tiempos. Se dice, aunque es muy probable que no sea cierto, que Nerón gozaba del espectáculo de doncellas violadas por simios de gran tamaño y sobre este tema, con diversas variantes, la fantasía popular ha enhebrado gran número de leyendas. Los mitólogos, como Jean Boullet en *La Belle et la Bête*, han explicado que esta leyenda cristaliza el eterno tema de Edipo, de tal modo que el héroe, que mata a la Bestia para rescatar a la Bella, sería la imagen del hijo matando al padre feroz y autoritario para desposar a la madre cautiva y deseada. El esquema, que coincide con la interpretación de las zoofobias infantiles por parte de Freud, parece razonable, pero ofrece la dificultad de no resultar coherente para explicar otra extendida variante del mito: aquella en que la Bella se enamora al final de la Bestia y con un beso de amor deshace el hechizo que convirtió al bello príncipe o al apuesto joven en Bestia. El punto de vista de la sexología sobre este tema es muy distinto. Kraft-Ebing, padre fundador de la psicopatología sexual, distinguió tres categorías distintas de relaciones eróticas entre humanos y animales –bestialidad, zooerastia y zoofilia erótica–, a las que juzgó como formas peculiares de fetichismo. Mas recientemente, Kinsey atribuyó la mitología en torno de este tema a la capacidad fantaseadora del hombre en relación con su excitabilidad erótica mediante estímulos psicosexuales. A la explicación de Kinsey uno se siente tentado de añadir algunas palabras acerca de la componente sádica de la imaginación erótica, sobre todo cuando, en lugar de esbeltos cisnes o de gráciles ciervos, son gorilas los que andan por en medio, componente sádica plasmada ejemplarmente en el clásico relato de Edgar Allan Poe *The Murders in the rue Morgue* (1841, referencia obligada en toda historia acerca de las relaciones entre simios y mujeres).

Por Román Gubern

Sobre los autores de "King Kong"

Al acabar la Primera Guerra Mundial, Ernest Beaumont Schoedsack, un ex cameraman de Mack Sennett y a la sazón capitán del departamento fotográfico de la Cruz Roja norteamericana, conoció en Polonia al teniente coronel Merian C. Cooper, que había sido herido cuando era capitán de aviación en Francia y trabajaba entonces para la American Relief Administration. De este encuentro casual iba a nacer una de las parejas más insólitas y sorprendentes de la historia del cine mundial. Al contemplar hoy las desmelenadas fantasías de *King Kong* puede parecer extraño que ambos hombres desarrollasen entre 1925 y 1931 una brillantísima carrera como documentalistas, actividad que viene a ser algo así como la de cronista y notario que levantan austeras actas de la realidad sobre emulsión fotosensible. En pocos años Schoedsack y Cooper rodaron los documentales *Grass* (1926), en el Kurdistán turco, *Chang* (1927), en Siam (en donde las exigencias de fotografiar las fieras salvajes los condujo a un uso innovador del teleobjetivo y del zoom) y *Rango* (1931), en las selvas de Sumatra. Su única incursión en el cine de ficción se produjo con su versión de *Las cuatro plumas (The four Feathers,* 1929), adaptando la popular novela de A. E. W. Mason.

Sin embargo, la clave para comprender el cine documental de Schoedsack y Cooper ha sido bien detectada por Richard Griffith al señalar que ambos cineastas, a diferencia de otros documentalistas tradicionales, actuaban como *aventureros atraídos por lo desconocido*. El Kurdistán, Siam y Sumatra eran en aquellos años zonas de misterio capaces de excitar la imaginación de una pareja de jóvenes recién desmovilizados tras una guerra mundial. Después de estos éxitos de prestigio, Schoedsack dio un *aparente* viraje al abordar en 1932 la adaptación del cuento de Richard Connell *The most dangerous Game,* codirigida con Irving Pichel, que narra las peripecias de los tripulantes de un barco de recreo al embarrancar junto a una isla habitada por un aristócrata ruso, cazador de hombres. No nos detendremos en esta pieza maestra del cine de terror, estrenada en España con el caprichoso título de *El malvado Zaroff,* sino para señalar que el primer plano que abre el film, y sobre el que aparecen los títulos de crédito, ofrece una premonitoria iconografía del tema de la Bella y la Bestia, en forma de picaporte de la misteriosa mansión del conde Zaroff.

Después de *The most dangerous Game*, Cooper y Schoedsack abordaron la realización de *King Kong*, cuya génesis ha sido así descripta por el primero: "Empecé a pensar en *King Kong* a finales del otoño de 1931. Primero quería ir a Africa para rodar una película sobre gorilas, sobre gorilas reales... pero por desgracia era la época de la Depresión y nadie se decidía a inmovilizar un capital importante para financiar tan largo viaje.

"Entonces sugerí a mi amigo David Seiznick, que era vicepresidente de la R.K.O., realizar en los estudios una película cuyo héroe sería un gorila gigante.

"Conocía el trabajo de animación que realizó Willis O'Brien e inmediatamente pensé que sería el director técnico perfecto para este proyecto.

"Antes de escribir una sola línea, le pedí, al igual que a otros artistas, Larrinaga y Crabbe, que hicieran una serie de croquis grandes sobre el asunto.

"El primer dibujo representaba a King Kong en lo alto del Empire State Building, con la mujer en la mano y los aviones ametrallándolo. El segundo dibujo representaba a King Kong en la selva sacudiendo el tronco de un árbol para hacer caer a los marineros. Y el tercero, por último, mostraba a King Kong, cara al sol, golpeándose el pecho y con la mujer esta vez a sus pies.

"Hubo en total doce dibujos. Once de ellos fueron meticulosamente realizados y reproducidos en escenas reales en el curso del rodaje...

"Los dibujos gustaron mucho a Selznick, que obtuvo rápidamente un acuerdo con R.K.O. y rodé un rollo de prueba de 200 metros para el director de ventas, Ned Depinet, al que le gustó mucho.

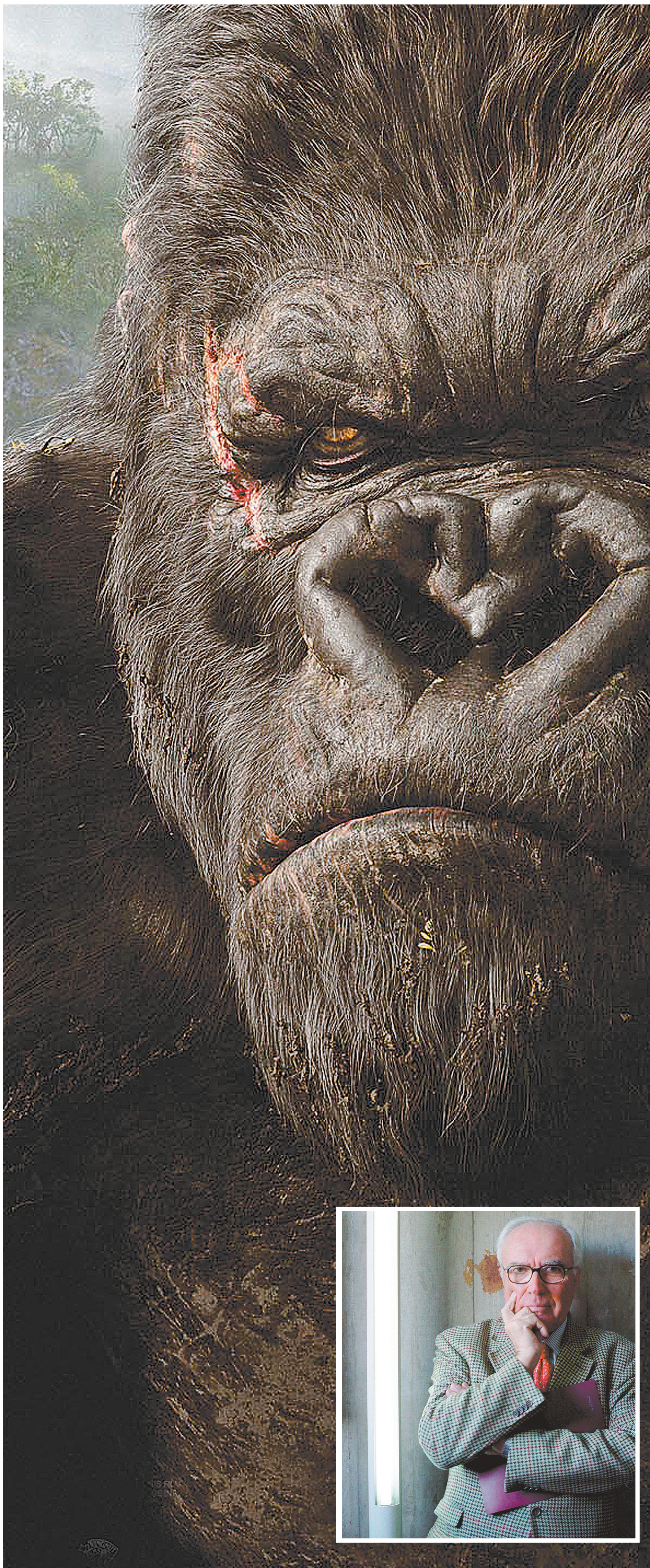
"El rodaje duró más de un año y David Selznick pasó de la R.K.O. a la Metro-Goldwyn-Mayer antes del final. Me convertí entonces en vicepresidente de producción, pero la idea de *King Kong* surgió antes de que llegase a ser empleado de R.K.O.

"Antes que usted, nadie me había hablado de este pasaje de los viajes de Gulliver. El único episodio que conozco es el de los liliputienses y no conozco el del mono. Los únicos responsables de *King Kong* son Schoedsack, Ruth Rose, Willis O'Brien, James Creelman y yo."

Sobre la tragedia del gorila

Se dice que en cierta ocasión unos jóvenes *cinéphiles* franceses visitaron a Paul Eluard para proponerle la presidencia de un cineclub. El poeta respondió sin vacilar: "De acuerdo, pero ¿pasarán *King Kong*?"

La admiración de Eluard y de todos los surrealistas hacia *King Kong* (film considerado entonces menor por la cultura *highbrow)* no es sorprendente, porque *King Kong* es una conmove-



HOMENAJE A KING KONG

dora tragedia de amor o, si se prefiere, la historia de un ser que se pierde por el exceso de su pasión amorosa. Veamos su argumento. Carl Denham (Robert Armstrong), que al igual que los realizadores de *King Kong* es un director de películas de aventuras en países exóticos, busca desesperadamente una protagonista para su nueva película cuando conoce casualmente en la calle a la rubia Ann (Fay Wray) –una muchacha que a causa de la Depresión ha perdido su empleo como figurante en los estudios de Long Island– en el momento en que ella está robando una manzana de un puesto de venta ambulante. Denham ofrece a la chica empleo como estrella protagonista de su futura película, que proyecta rodar en una isla lejana, para la que debe embarcarse con su equipo a la mañana siguiente. Aunque al primer oficial John Driscoll (Bruce Cabot) no le gusta la idea de embarcar a una mujer, la atractiva Ann se convierte en su pasajera, se pasea por cubierta con un traje tenue y sin sostén y cultiva una buena y premonitoria amistad con un pequeño mono, mascota de la tripulación.

Al igual que *The most dangerous Game*, la película comienza también, por lo tanto, como una aventura marina que conducirá a los protagonistas a un lejano y fantástico mundo de pesadilla, más allá de las fronteras de lo real. También como en aquella película, el capitán del barco (Frank Reicher) hace frente a una ruta nueva, desconocida para él, pues el propósito de Denham es alcanzar una isla al sur de Sumatra que estuvo habitada en otros tiempos por una civilización superior y que ha sido descubierta por un navegante noruego. La peculiaridad de la isla reside en que la península que de ella emerge, habitada por una tribu de indígenas, está separada del resto del territorio por una inmensa y majestuosa muralla, que los nativos preservan y restauran cuidadosamente. Tras esta gigantesca valla se esconde, naturalmente, la incógnita de su aventura.

El barco arriba a la misteriosa isla cuando los indígenas están celebrando una ceremonia ritual, con varios de ellos cubiertos con pieles de gorilas y danzando ante una doncella cubierta de flores, a la que han declarado *novia de Kong*. La irrupción de los exploradores blancos en la ceremonia irrita al jefe de la tribu y a su hechicero, creando una peligrosa situación para el equipo de Denham. El jefe indígena, que ha reparado en Ann, propone cambiar la *mujer de oro* por seis mujeres de su tribu, pero los blancos no aceptan y se retiran a su barco.

Aquella noche, sobre la cubierta, John Driscoll declara su amor a Ann y ambos se besan. Pero después de que el primer oficial se ha marchado, unos indígenas suben al barco y raptan a la muchacha. Un poco más tarde, el cocinero chino descubrirá el secuestro y pondrá en marcha la operación de salvataje de la chica.

Entretanto, los indígenas, con cantos rituales y al resplandor de sus antorchas, han transportado a la bella Ann al misterioso reino que se abre al otro lado de la muralla y la han atado a dos postes fálicos. Tras cerrar las enormes puertas que separan los dos territorios, los indígenas golpean un gran gong y a su llamada aparece entre la espesura la imponente mole de King Kong, el gorila gigante y rey de la selva *(King)*, que ruge y quiebra los árboles para aproximarse a la víctima que le es ofrecida.

El encuentro con el gorila gigante aterra a la chica, a pesar de que el animal le sonríe con expresión amistosa y la libera de sus ataduras, adentrándose luego en la selva con la presa en su mano. En este momento del film queda explicitado el misterio de la isla y del rito de sus indígenas, a la vez que se descubre un rasgo netamente humano de King Kong: su vocación polígama.

Los hombres de Denham penetran en los dominios de King Kong, una selva fabulosa que recuerda intensamente las viñetas creadas por Burne Hogarth para su *Tarzán*, con la intención de rescatar a la chica. Pero la selva está plagada de peligros y tienen que hacer frente, con armas de fuego y bombas de gases, a temibles bestias prehistóricas, que diezman al equipo expedicionario.

Kong se ha adentrado en la selva con su hermosa presa y defiende a la chica de la intrusión de los hombres blancos y de las bestias antediluvianas, librando espectaculares peleas. Seguido por John Driscoll, King Kong lleva a la muchacha al interior de su cueva, en donde la desnuda cuidadosamente, la acaricia con su dedo y olfatea luego el dedo. Pero una temible ave antediluviana trata de arrebatarle a Ann y mientras King Kong libra una feroz pelea con el pajarraco, John Driscoll rescata a la chica y se alejan del lugar.

Ann y John consigue traspasar la gigantesca puerta que separa al reino de King Kong del mundo exterior y sus compañeros la cierran tras ellos. Pero King Kong, furioso, los ha perseguido y arremete contra la puerta hasta derribarla y causar luego grandes destrozos en la tribu. Para reducir al gigantesco gorila, Carl Denham utiliza granadas de gases que dejan inconsciente al animal y luego ordena que sea encadenado para transportarlo vivo a los Estados Unidos y exhibirlo en un teatro de Broadway.

Anunciado en un letrero luminoso como la *octava maravilla del mundo* y a pesar de las reservas de Ann, King Kong es exhibido en el escenario de un teatro, atado con cadenas de acero y en postura de crucifixión, cuya connotación religiosa y martiriológica es muy obvia. Los fotógrafos de prensa disparan varias fotografías al gorila gigante y luego Carl Denham anuncia en el escenario que Ann y John Driscoll se casarán al día siguiente. John toma del talle a Ann mientras los fotógrafos disparan los flashes de sus cámaras, y King Kong, enfurecido al ver cómo John abraza a su amada, rompe las cadenas, provocando un gran pánico y desbandada en la sala, y sale luego del local derribando una pared del edificio.

King Kong escala un rascacielos y por una ventana observa a una mujer en su lecho. La coge con su manaza, la examina y huele, y al comprobar que no es Ann la deja caer al vacío. Escena capital que revela que la pulsión polígama de King Kong se ha extinguido al encontrar a su auténtico amor. O, empleando conceptos gratos a Marañón, que Ann ha hecho evolucionar a la bestia de una etapa de amplia indiferenciación a una muy selectiva diferenciación sexual.

Finalmente, King Kong descubre en el interior de una habitación a John y a Ann, a la que arrebata. Con ella en la mano destroza un tramo del metro elevado de Nueva York y luego comienza a escalar la fachada del Empire State Building. Cuatro aviones de caza despegan del aeropuerto de Nueva York para abatir al animal, mientras en lo alto del edificio el gorila se dispone a hacerles frente a manotazos, después de haber depositado amorosamente a su amada en una cornisa. En un combate desigual entre la naturaleza primitiva y la tecnología occidental, King Kong consigue derribar a uno de los aparatos, pero es ametrallado en el cuello y en el pecho por los restantes aviones. El gorila mira con infinita ternura a su amada y cae al vacío, estrellándose contra el asfalto. Al pie del rascacielos, ante el cadáver de King Kong, tiene lugar el último diálogo del film. Un teniente de la policía le dice a Denham: "Los aviones han podido con él". Pero Denham responde: "No han sido los aviones, ha sido la bella que ha matado a la bestia".

En efecto, *King Kong* es la tragedia de un ser que se pierde por su excesivo amor, que lo hace abandonar su medio natural y lo precipita en un mundo hostil y en manos de sus enemigos. Amor especialmente puro e idealista si se tiene en cuenta que la unión sexual entre King Kong y su amada es físicamente imposible de resultas de su desmesurada diferencia de tamaños. Al lado de King Kong, el mediocrísimo John Driscoll y el explorador cineasta Carl Denham, utilizando bombas de gases y aviones de caza, quedan reducidos a una dimensión moral y épica verdaderamente ridícula. King Kong es, en suma, el protagonista y el héroe positivo del film, la encarnación de las fuerzas puras de una naturaleza no contaminada por el mercantilismo y la ambición de unos productores de cine y empresarios circenses, que se complacen en encadenar a otros seres para exhibirlos ante una platea de curiosos bobalicones y obtienen así pingües beneficios económicos. King Kong encarna la pureza primigenia de la infancia humana y a pesar de su evidente fealdad física consigue polarizar intensamente la adhesión y simpatías de los espectadores del film.

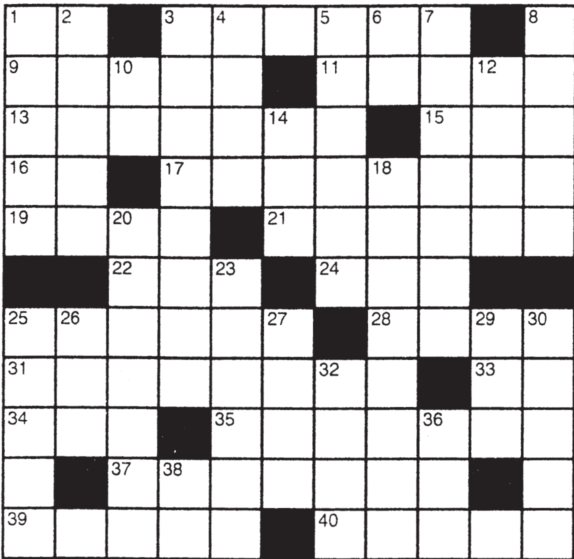
Es fácil desarrollar teorías acerca de la poética de este hermoso film y recordar que, como en los célebres *viajes* de las películas de Murnau (y particularmente el del mundo real al ultrarreal de *Nosferatu*), *King Kong* ofrece también una impresionante fractura entre dos mundos separados por una inmensa muralla: el mundo fantástico del inconsciente y de nuestros fantasmas íntimos y alucinantes y el mundo consciente de lo real y cotidiano, finalmente confundidos ambos por la transgresión del gorila en su itinerario desesperado que le hace abandonar los arcanos del *más allá* para convertir el *más acá* en aquelarre onírico.

Nacido como un film de *género* en los días más negros de la Depresión, la estatura poética y mitológica de *King Kong* ha ido creciendo con los años hasta rebasar la de su propio protagonista, convertido en personaje universal familiar al público de cinco continentes, en motivo decorativo, en emblema iconográfico, en número de circo, en manía de coleccionista, en tema de chistes escabrosos y en *passe-partout* en cualquier divagación acerca del tema de la Bella y la Bestia. Trivializada su dolorosa pasión, crucifixión y muerte por la industria de los *mass media*, King Kong ha resucitado al fin como uno de los mitos más sólidos y universales creados por la cultura del siglo veinte, con abundantes hijos y nietos más o menos espurios repartidos por todo el mundo. Por todas estas razones nos ha parecido cumplir con un deber de justicia al rendir este merecido homenaje al maltratado gran gorila, dejando que en las páginas que siguen hable por sí misma la película de la historia, en cuyo discurrir y vicisitudes (incluyendo los contratiempos con la censura) el lector verá cómo aquel film *menor* que se estrenó hace cuarenta años en el Radio City Music Hall de Nueva York ha acabado por ser, finalmente, uno de los más indiscutidos fetiches de la cultura contemporánea.

Este retrato está incluido en Homenaje a King Kong,
de Román Gubern.
(Tusquets editores.)

VERANO12 JUEGOS

CRUCIGRAMA



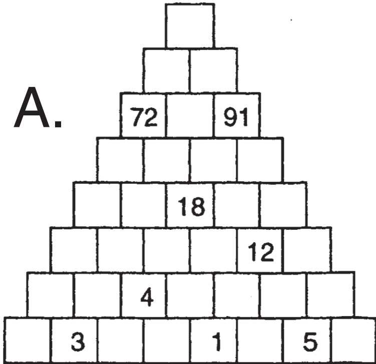
HORIZONTALES
1. Iniciales del actor Hoskins. **3.** Planta de fruto espinoso. **9.** Pareja de animales. **11.** Ingieran líquido. **13.** Arreglar, componer. **15.** Ácido lisérgico. **16.** Pronombre personal. **17.** Cabeza grande. **19.** Comentario que va fuera de un texto. **21.** Pinzas usadas en cirugía. **22.** Prefijo: alejamiento. **24.** Organizaciones humanitarias. **25.** Cortáis la retirada. **28.** Placer, deleite. **31.** Aflige, entristece. **33.** Afirmación. **34.** Apócope de santo. **35.** Tomar ilegalmente el poder. **37.** Que afea. **39.** Descubrís lo que estaba cerrado. **40.** Ampara, refugia.

VERTICALES
1. (Lord) Poeta británico. **2.** Cada una de las piezas duras que forman el esqueleto. **3.** Acometían, embestían. **4.** (Theda) Actriz del cine mudo. **5.** Trabajador manual asalariado. **6.** Onomatopeya de la risa sarcástica. **7.** Más largo que ancho. **8.** Caminas. **10.** Símbolo químico del neptunio. **12.** Cuerno. **14.** Apodo de Abraham Lincoln. **18.** Gitanos. **20.** Cerrar un orificio. **23.** Vas detrás de alguien. **25.** Escamilla que se forma en la raíz de los cabellos. **26.** Ave palmípeda doméstica. **27.** Insípida, desabrida. **29.** (...-Zsa Gabor) Actriz estadounidense. **30.** Percibiría sonidos. **32.** Tribu de Israel. **36.** Partido político mexicano. **38.** (Hi-) Alta fidelidad.

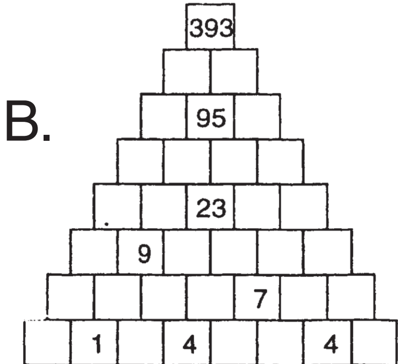
PIRAMIDES NUMERICAS

Complete las pirámides colocando un número de una o más cifras en cada casilla, de modo tal que cada casilla contenga la suma de los dos números de las casillas inferiores. Como ayuda, van algunos ya indicados.

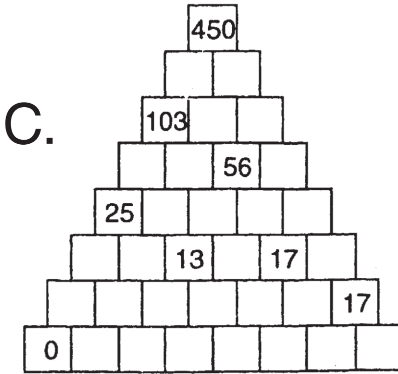
A.



B.



C.



OPERACIONES

Anote los números del 1 al 9, sin repetirlos, para llegar a los resultados indicados. Las cuentas se van haciendo de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Algún resultado parcial puede ser un número negativo.

~~1~~ 2 3 4 5 6 7 8 9

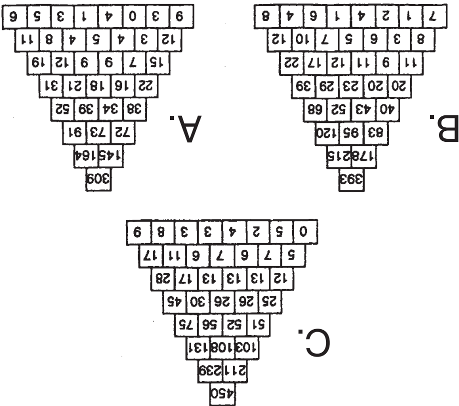
□ – □ + 1 = **8**
\+ \+ x
□ x □ – □ = **37**
\+ \+ \+
□ – □ x □ = **8**
= = =
19 **12** **13**

1 2 3 4 ~~5~~ 6 7 8 9

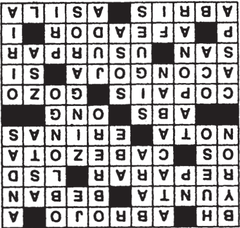
□ – □ x □ = **2**
\+ x x
□ + □ + 5 = **18**
– / /
□ – □ / □ = **5**
= = =
8 **8** **10**

SOLUCIONES

PIRAMIDES NUMERICAS



CRUCIGRAMA



OPERACIONES

762921
945675
831438